SWJ-BVL001
WonderSwan
謎王
pocket
ステレオ対応
©1999 BANDAI VISUAL
MADE IN JAPAN
EMOTION

⚠ 注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびはバンダイビジュアル(株)のワンダースワン専用カートリッジ「謎王pocket」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

操作方法 ………… 4
ゲームの始め方 ………… 6
メイン画面 ………… 7
ステイタス画面 ………… 8
アイテム一覧 ………… 10
謎塔見取図 ………… 12
登場人物紹介 ………… 14
八賢人 ………… 16

操作方法

このゲームはワンダースワン本体を横に持って遊ぶゲームです。

アクション操作

8方向の移動：Xボタン1.2.3.4
調べる　：調べたい所でAボタン

問題中の操作

選択問題のとき

選択肢の選択：Xボタン1.3.でカーソル移動、Aボタンで決定

並べ替え問題のとき

上から順に選択したい選択肢の選択：Xボタン1.3.でカーソル移動、Aボタンで決定

キャンセル：Bボタン

早押しのとき

解答権早押し：Aボタン

選択肢の選択：Xボタン1.3.でカーソル移動、Aボタンで決定

勝、負、表示おくり：Aボタン

その他の操作

会話の送り：Aボタン

ステイタス情報画面を開く：STARTボタン

ステイタス情報画面を閉じる：Bボタン

ゲームのリセット：A+B+STARTボタン

項目の選択：X1.2.3.4.ボタン

決定：Aボタン

キャンセル：Bボタン

※本体の操作については、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームの始め方

ワンダースワン本体に「謎王pocket」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにするとオープニングデモが再生され（STARTボタンでスキップ）、START画面に移ります。STARTボタンを押すとゲームを始めます。Y1ボタン+Bボタンでセーブデータを消去します。

モード画面

ここで、2つのモードの中から、遊びたいモードを選びます。

●王国侵入モード

謎王国に侵入し知の問答によって展開されるアドベンチャーモードです。

●クイズ独房モード

クイズ形式を選択後、クイズのみをランダムに行います。クイズ中でもSTARTボタンで選択画面に戻れます。さらにSTARTボタンでモード画面に戻れます。

ロード画面

王国侵入モードを選ぶとロード画面に移ります。Xボタン1.3.でカーソル移動、Aボタンで決定してください。

●新世界

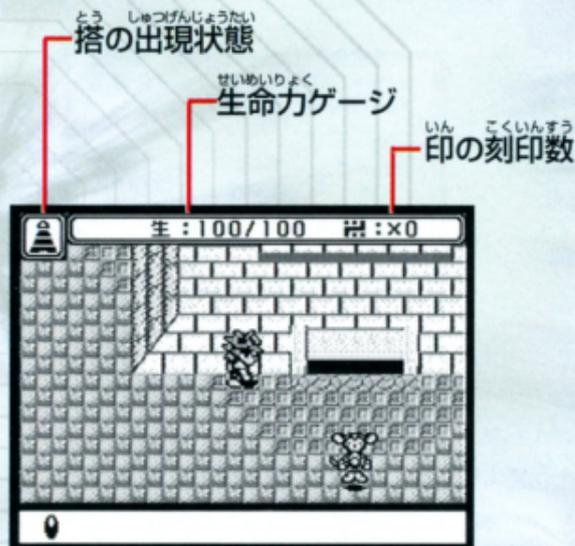
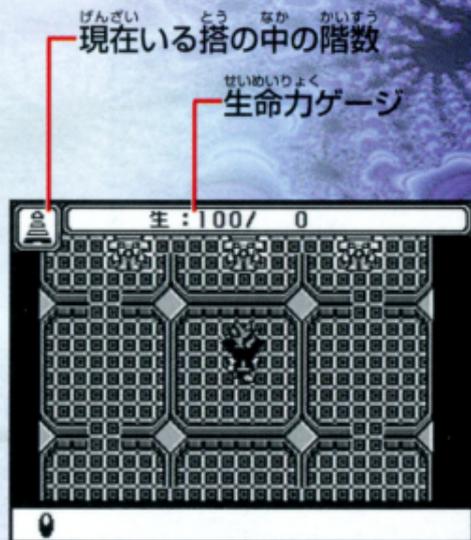
新しくゲームを始めます

●続世界

セーブしたところからゲームを続けます。

メイン画面

メインで展開する画面です。
この画面で、ゲームの進行状況を把握することができます。

塔の外

塔の中

ステイタス画面

ゲーム中、STARTボタンを押すと、ステイタス情報画面に移ることができます。ここでは、プレイヤーの情報を見たり、保存をすることができます。閉じるときは、Bボタンを押してください。

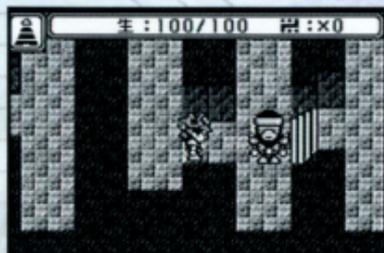
生：生命力ゲージです。

正解率：各ジャンル別の回答率が表示されます。

アイテム：各所持アイテムの種類と数が表示されます。生アイテムの使用はここで行います。

記憶：オープニングデモとこれまで奪い返した主人公の記憶が蓄積されています。ここで参照することができます。

王国滞在時間：トータルプレイ時間が表示されます。

房移動ダンジョンについて

山門で小門を選択すると、八賢人のいる房にたどり着くためにダンジョンを進むことができます。ダンジョン内には警備兵がいて巡回しています。警備兵につかまると、無条件にクイズ対戦が始まり、負けると生を5ポイント奪われ、門まで戻されます。警備兵をかいくぐり証アイテムをもって山門にもどったり、房エリアまで突き進んだりすることができます。

保存の方法

王国の中ではクイズ対戦中以外と房の外では、ゲームの進行状況を保存することができます。保存したい時は、STARTボタンを押し、ステイタス情報画面中で行います。データを保存するとそれまでのデータは消えてしまいます。

アイテム一覧

プレイヤーは、はじめにいくつかのアイテムを手にしています。これらは、ゲーム中に使用したり、また手に入れることができます。

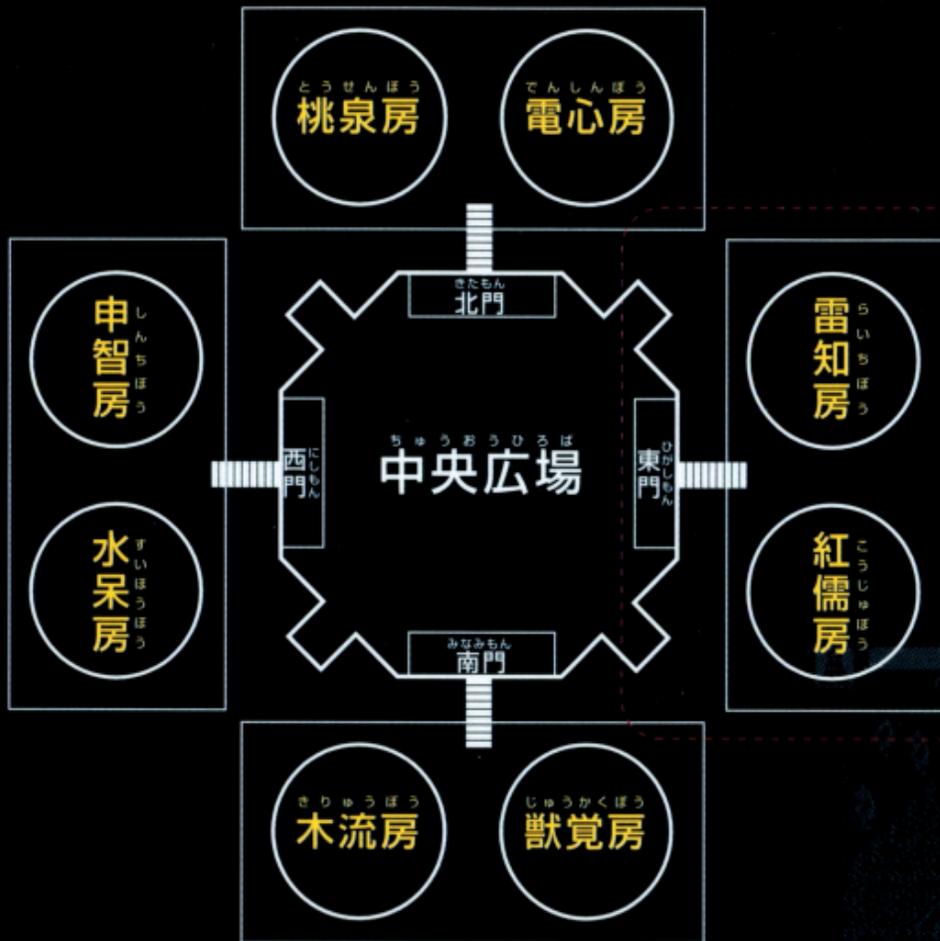
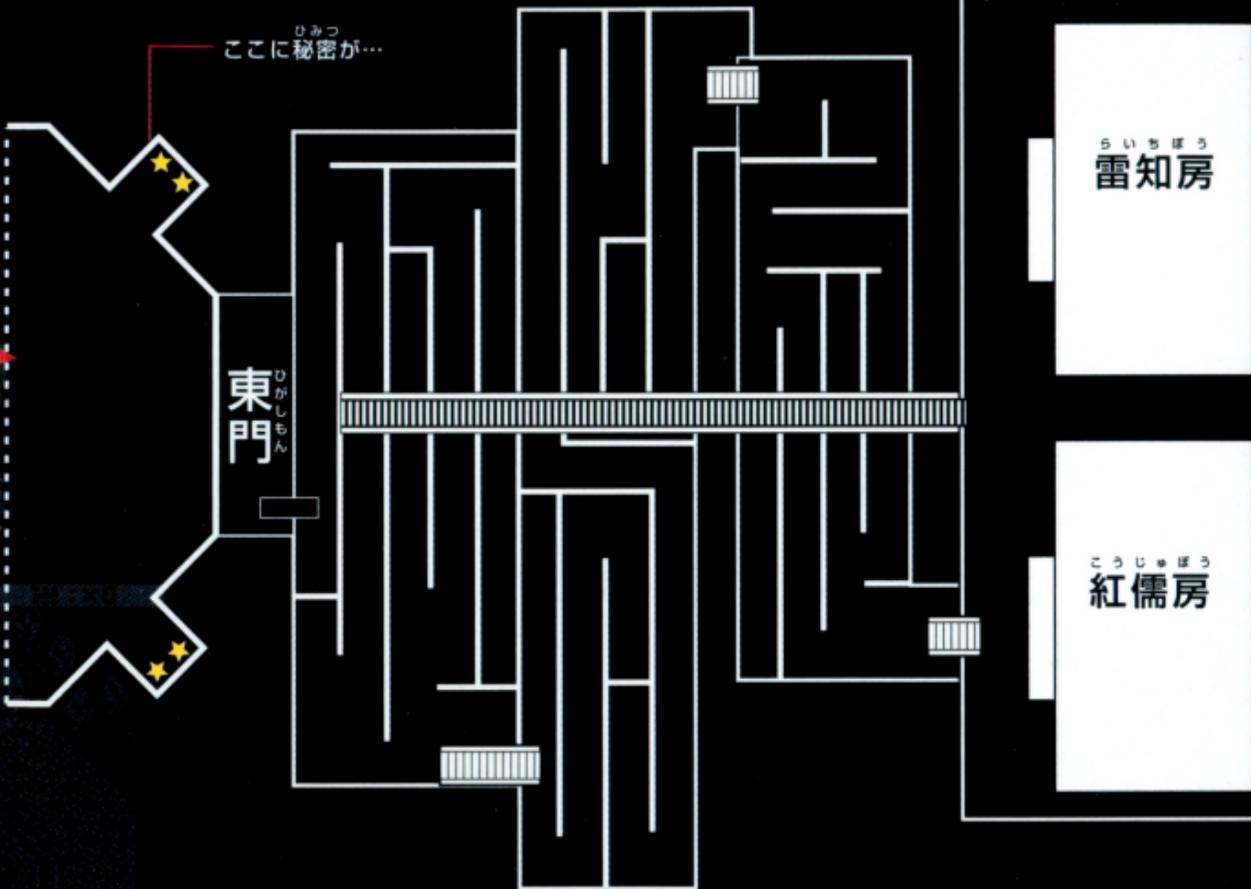
アイテム	説明
証アイテム	これを山門の前で使うと、山門の設問形式が変わり房への直結路へ進みやすくなります。
茸アイテム	対戦直前に使用し、正解数が１問加算され、対戦を有利にできます。
珊瑚アイテム	対戦直前に使用し、アイテムの数だけ不正解がカウントされません。
印アイテム	各八賢人を倒すことで得ることが出来ます。この印を中央広場で設置すると……。
生アイテム	生の数値が分母と同じまで回復します。ステイタス情報画面でも設定することができます。

謎島の浜辺に打ち上げられた主人公は
記憶を八賢人にうばわれて、
中央の広場に幽閉される。
知の問答によって、
徐々に取り返えされる
記憶が物語る
主人公の生い立ちとは？
謎島にたどりついた目的とは？
全ての謎はプレイヤーの知性によって
解き明かされていく。

謎塔見取図

謎につつまれた謎塔。
その神秘のベールを説き明かす——。

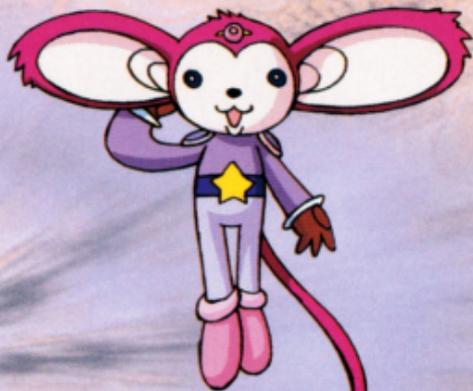
■房移動ダンジョン部
■各房ステージ部
ここに秘密が…
東門
雷知房
紅儒房

登場人物紹介

主人公

身長 170cm
血液型 O
謎王国を目指してきた若者。謎島の海岸にたどり着くも、その志が八賢人の反感を買い記憶をすっかり奪われてしまう。老僧によって八賢人を知の問答で倒せば記憶をとりもどせると聞くのだが、果たして彼の運命は。

少女

身長 160cm
血液型 B
王国立国の鍵をにぎる存在であり、謎塔の上層部に幽閉されている。主人公の取り戻す記憶によって、塔の外でも主人公に関係があることが判るのだが、その実態は不明な点が多い。

ルン

血液型　A
謎塔出現とともに現われ塔内の案内を申し出る謎の生物。自分一人ではなかなか途中までしか登れないのだという。

老僧

血液型　AB
記憶を抜かれた主人公を中央広場に幽閉し、八賢人等を倒すように示唆する。王国の住人にも見受けられるのだが、八賢人の打倒を主人公にうながすとは、その真意は如何なるものか。

雷知婆

元は老僧に仕える知の修行者であったが、王国の権力機構が変動してから八賢人の一人として王国を守護する役割に甘んじている。

木人

元は貴族の血をひく孤独な紳士であった。しかし、知の探究に熱心なあまり、知を増強する薬物に手を出したために身体に変容をきたし今の姿になってしまっている

申智房（しんちぼう）

申王（さるおう）

元は仙人の住む高山に生息する植物であったが、仙人の気を吸収するうちに、知能が蓄えられてきた。知の問答に戯れる謎王のペットである。

獣覚房（じゅうかくぼう）

虎魔（とらま）

元はエネルギー研究において、第一人者の物理学者であったが、王国立国の際に氷穴の中で野獣化してしまう。彼の元助手達も同様に野獣化してしまっている。

桃泉房

桃色帝

元機密諜報員で色仕掛けで様々な情報を集めている。謎王に対しても影での貢献度は高い。それがゆえに立国の際の機密情報も多く知ってしまっており、扱いに窮した謎王によって房のマスターとなる。

電心房

電爺

王国の知の情報を管理するバイオコンピューターである。王国を形成しているエネルギーの流れも同時に知ることができる。

水呆房

豚知

元は王国きっての切れ者であったにもかかわらず、謎王に西瓜を授かってから、怠け者となった。その体は動けない程に肥大してしまっている。が、依然として几帳面な性格だけは残っている。

紅儒房

紅童

元は天才少年であり、王国の立国から年をとっていない。見た目によらず、論理的な思考をする。主人公の生い立ちを密かに調べあげていることから、紅童が王国で行っている研究と主人公とになんらかの関係がありそうである。

絡繰曼陀羅

絡繰

謎塔を侵入者から守るべく護衛の役割をになっている。クローン達によって小曼陀羅を形成している。八賢人等より塔内の権力者に近いところにいる。

八賢人から記憶を奪い返し
中央広場に謎塔がそびえたつとき
主人公を何が待ち受けているのか？

Staff

■ メイン・プログラム
佐藤　誠

■ サブ・プログラム
土田　博栄

■ 2Dグラフィック
丸田　幸治
粟野　琢
山田　耕司

■ 2Dビジュアル
坂本　直樹
片岡　直

■ 問題制作
道蔦　岳史（ファースター）

■ 脚本
富沢義彦

■ 宣伝
桑島　龍一（BANDAI VISUAL）
佐々木　光代（spice communications）

■ 制作補
梅澤　勝路（BANDAI VISUAL）

■ 制作
杉山　潔（BANDAI VISUAL）

■ サウンド ／ 監督
ウラサキマサハル

■ 制作
（株）エイビット

■ 製作
バンダイビジュアル（株）

使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ゲームの内容についてのお問合わせは下記まで。

バンダイビジュアルお客様センター

03-5828-7582 [受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]

●電話番号はよく確かめて、お間い合わせください。
●東京23区以外のお客様は市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
●受付時間以外のお問い合せはご遠慮ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。